

## UNIT26: SKINNED MESH – OBJECT ANIMATION

---

### 【学習要項】

□Object animation

### 【演習手順】

1. skinned\_mesh オブジェクトをアニメーション情報を持った.¥¥resources¥¥Drone166¥¥Drone166.1.fbx に変更する  
※Drone166.1.fbx は右手系・Y 軸アップ・メートル単位・三角形化済み

2. 実行し、Drone16.1 がアニメーションしていないことを確認する

3. skinned\_mesh クラスの render メンバ関数を変更する

※メッシュの **global\_transform** (位置・姿勢) が時間軸で変化しているので、その行列をキーフレームから取得する  
※取得した **global\_transform** 行列を定数バッファのワールド変換行列に合成する

```
1:  constants data;  
*2:  //XMStoreFloat4x4(&data.world, XMLoadFloat4x4(&mesh.default_global_transform) * XMLoadFloat4x4(&world));  
*3:  const animation::keyframe::node& mesh_node{ keyframe->nodes.at(mesh.node_index) };  
*4:  XMStoreFloat4x4(&data.world, XMLoadFloat4x4(&mesh_node.global_transform) * XMLoadFloat4x4(&world));
```

4. 実行し、Drone16.1 がアニメーションすることを確認する

### 【評価項目】

□オブジェクト・アニメーション